

BANK PANIC

Spelbeskrivning: Du ska ersätta beklåpta vilka bankräddare. Du är en djärv revolverman och en snabblytt som kan skjuta 3 eller tre handiter på en och samma gång. "Vem kommer att öppna dörren nästa gång och komma in?" Det är bara du som **NIGHTEN**, som kan rädda banken från att falla offer för våldsamme bankräddare.

Handkontrollerna: Skytteknappen används du för att flytta dig från där till där. Du använder den också till att skjuta åt vänster med knapp 1 används du när du vill skjuta rakt fram och knapp 2 när du skjutit till vänster.

Spela: Låt oss släppa in våra vänner Mary, John och alla som andra till banken, så att du kan sitta in sina pengar. Rättarna som barnen kommer med är speciella poängöjligheter. Handiterna som kommer och försöker röra banken, ska skjutas ner direkt, innan du minner skjuta digitibland betar som någon av dina kunder, därför måste du hålla ett öga på alla som kommer in i banken. Nu är det inte bara risker att bli skjuten av handiter som finns, det finns även den som placeras ut dynamit och försöker spränga banken! Du måste också följa dynamiten innan den sprängs.

Starta spelet med Startknappen på handkontroll 1.

Håll ett öga på måttarna som finns ovanför dörrens på TV-bildens Övervak. Måttarna visar om någon närmar sig. Sägda dig dit och titta efter vem det är som står bakom dörren när den öppnas. Är det en av dina vänner i staden, ska du låta honom eller henne sitta in sina pengar. Är det däremot en handit ska du skjuta ner honom så fort som möjligt! Under måttarna finns en ras som visar om det är några pengar insatta där, det syns då ett dollartecken. Om ett dollartecken försvinner, har en handit varit framme och stulit pengarna.

Om du råkar skjuta en vanlig medborgare, förlorar du ett liv, men om du lyckas få mycket poäng får du istället ett bonusliv. Detta händer vid 70 000, 200 000, 500 000, 900 000, 1500 000 och 2000 000 poäng.

Varje omgång har en bestämd tidsgräns som inte får överskridas. Om du inte lyckats få dollartecknen i samtliga rutor innan tiden tar slut, förlorar du en hjälpa.

Poäng: Efter att du har klarat av en omgång får du poäng.

Poängen beror på hur mycket tid du har kvar på klockan när alla kassorna är fyllda.

Om får också poäng för varje insättning i banken som medborgarna har gjort. För den första 12 får du antalet säcken multiplicerat med 50 poäng.

För nästa 12 får du antalet säcken multiplicerat med 100 poäng och för säckarna 23-36 får du 150 poäng.

Om får ingen poäng för 37 säcken eller mer.

När insättningen görs får du 200 poäng för den första säcken, 400 poäng för den andra säcken och 600 poäng för den tredje. Efter tredje säcken, får du 1000 poäng för varje. När du tar och får ta emot en säck av ett barn, får du 1000 poäng. Skjut av hättarna! En del kunder är barmhärtiga med rop. Gör som en insättning är det värt 1000 multiplicerat med 3.

Lyckas du ta tillbaka en stulen säck, får du 1000 extrapoäng.

Om får också poäng när du skjutit ner handiterna. Poängen varierar, håll därför ett öga på handiten och försök lista ut varför poängen skiljer.

Speltips: Det här är ett spel där ditt omdöme, din fart och dina reflexer testas. Ta det därför lugnt och låt dina inre bestämmer var och när du ska skjuta! Spelet börjar med att du ska klara av 30 omgångar. Gör du det, kommer du att anses vara en första klassens revolverman.

Hur du skötar Soga card och Megacontridga:

Skjut inte ner dem.

Skj dem inte.

Använd inga förtäringar vid rengöring, utan använd en ren, torr trasa.

Försök inte öppna dem.

När du spelet klart, sätt tillbaka spelet i sitt fodral, för att skydda det.